Interpool

**Plan de Desarrollo**

**Versión 9.0**

**Historia de revisiones**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Fecha | Versión | Descripción | Autor |
| 1/10/2010 | 8.0 | Creación del Documento | Ignacio Infante  Marcos Sander |
| 1/10/2010 | 8.1 | Revisión de SQA | Javier Madeiro |
| 6/10/2010 | 9.0 | Detalles de tareas a realizar | Ignacio Infante  Marcos Sander |
|  |  |  |  |

**Contenido**

[1. Introducción 3](#_Toc274156424)

[1.1. Propósito 3](#_Toc274156425)

[1.2. Alcance 3](#_Toc274156426)

[1.3. Visión general 3](#_Toc274156427)

[2. Planificación 4](#_Toc274156428)

[2.1. Interfaz grafica: 4](#_Toc274156429)

[2.2. Lógica en Windows Phone 4](#_Toc274156430)

[2.3. Multiusuario 4](#_Toc274156431)

[2.4. Interfaz de administrador de Azure 4](#_Toc274156432)

[2.5. Sospechosos hard-codeados 4](#_Toc274156433)

[2.6. Tiempo de juego 5](#_Toc274156434)

[2.7. Integración parcial 5](#_Toc274156435)

[2.8. Integración final 5](#_Toc274156436)

1. Introducción

Este documento describe el plan de desarrollo del proyecto para la fase de construcción del mismo.

* 1. Propósito

Describir las actividades de desarrollo para la fase de construcción, iteraciones 1 y 2.

* 1. Alcance

Será utilizado por los desarrolladores, indicando quiénes son los responsables del desarrollo de cada parte del sistema y las fechas esperadas de inicio y de fin de ese desarrollo.

* 1. Visión general

Se describe la funcionalidad a desarrollar en esta etapa, indicando los responsables y las fechas mínimas y máximas de entrega del trabajo. Este plan es para la creación del juego en su totalidad; la fecha de entrega del mismo sería al final de la fase de construcción del proyecto (final de semana 13, el 7 de Noviembre del 2010).

1. Planificación
   1. Interfaz grafica:

Responsables: José Cordero.

* Parte gráfica de la interfaz, implementada en Windows Phone. La interfaz gráfica fue implementada casi en su totalidad en la fase de elaboración, para la fase de construcción se implementarán las mejoras en animaciones y páginas.
* Cambiar colores de las páginas en las cuales se dificulta la lectura de los textos expuestos en ellas.
* Culminar el diseño de la animación de viajar de una ciudad a otra.
* Realizar animación o pagina de load entre que se da play y se comienza con el juego en sí.
* Diseñar la o las páginas necesarias para mostrar la ayuda del juego.

Fecha mínima de comienzo: 4 octubre 2010.

Fecha máxima fin: 27 octubre 2010.

* 1. Lógica en Windows Phone

Implementación en nodo: Windows Phone.

Responsables: Leticia Vilariño y Vicente Acosta.

* Interfaz y lógica para la ayuda del juego.
  + Implementar la ayuda del juego. Se desarrollarán la lógica para desplegar la ayuda del juego.

Fecha mínima de comienzo: 4 octubre 2010.

Fecha máxima fin: 27 octubre 2010.

* 1. Multiusuario

Implementación en nodo: Azure.

Responsables: Ignacio Infante y Marcos Sander.

* Implementación de la arquitectura multiusuario en Azure.

Fecha mínima de comienzo: 4 octubre 2010.

Fecha máxima fin: 27 octubre 2010.

* 1. Interfaz de administrador de Azure

Implementación en nodo: Azure.

Responsables: Federico Trinidad.

* Se crea la interfaz del administrador para actualizar datos de ciudades y datos de famosos.
  + Desarrollar una página web, en la cual el administrador pueda actualizar las tablas de los famosos y las ciudades que se están manejando en el juego.
  + Desarrollar estos servicios desde Azure en el WebRole.

Fecha mínima de comienzo: 4 octubre 2010.

Fecha máxima fin: 27 octubre 2010.

* 1. Sospechosos hard-codeados

Implementación en nodo: Azure.

Responsables: Martín Taruselli y Diego Ricca.

* Algoritmo que tomando en cuenta las características de los sospechosos obtenidos de Facebook crea otros sospechosos que compartan algunas características de los antes mencionados, con la finalidad de que el juego sea más entretenido.

Fecha mínima de comienzo: 4 octubre 2010.

Fecha máxima fin: 27 octubre 2010.

* 1. Tiempo de juego

Implementación en nodo: Azure.

* Se desarrollara un previo estudio de los tiempos del juego original para poder determinar un tiempo máximo y un tiempo mínimo para el juego en sí mismo, o sea, el peor caso, cuánto tiempo se necesita para que si consulta a todos los informantes y realiza todos los viajes posibles pueda llegar al final, y el mejor caso, o sea, solo realizando los viajes correctos y consultando a un solo informante por ciudad.
* Se determinara cuánto tiempo va a insumir consultar los informantes, viajar a las distintas ciudades (dependiendo de las distancias entre las mismas) y realizar los filtrados correspondientes de los sospechosos.

Responsables: Juan Ghiringhelli.

Fecha mínima de comienzo: 4 Octubre 2010.

Fecha máxima fin: 27 Octubre 2010.

* 1. Integración parcial

Responsables: Ignacio Infante y Marcos Sander.

Descripción: Integrar parcialmente lo implementado hasta el momento.

Fecha: Viernes 15 y sábado 16 de Octubre 2010.

* 1. Integración final

Responsables: Ignacio Infante y Marcos Sander.

Descripción: Integrar todos los casos de uso implementados para la fase de construcción.

Fecha: Jueves 28 a sábado 30 de Octubre 2010.